PLAYING THE GAME . . .

The first thing you should do is to explore the complex and find the four magical gifts that Venus has hidden for you – these will endow you with supernatural powers . . . look for the POWER BOOTS which enable you to jump . . . the RETURNING WARHAMMER, for slaying the myriad monsters and ghouls in the corridors . . . a TRANS-DIMENSIONAL BAG which nullifies the mass and size of an object, allowing you to carry it easily . . . and a MYSTICAL HELMET which destines you to be showered with gifts from the watching gods.

THE TREASURES FROM THE GODS

Once you have the Mystical Helmet, gifts from the gods will occasionally be bestowed upon you while you are in the corridors of the complex. Gifts could be:
TELEPORT KEYS for using the teleports . . . MERCURY'S WINGED SHOES for running more swiftly (only temporarily) . . . a PARALYSER to eliminate monsters in the corridors . . . GOLD to buy things from the traders . . . and ESP ACTIVATORS which, when taken to the ESP Orbs (in certain rooms), will guide you towards the next GUARDIAN'S SPIRIT (GREEN means right direction, RED means wrong direction)

ALSO STARRING IN THIS GAME . . .

TRADERS — Bodiless creatures with winged ears — you can buy things from them with your gold (extra lives, paralysers, teleport keys, information) or you can gamble with them! Run headlong into a trader to activate him.

ENERGY SPHERES — Fuzzy balls that are found in some of the rooms — they home in and kill you, unless you can jump on top of them.

GUARDIANS — In the corridors your way will sometimes be blocked by one of the 5 EVIL GUARDIANS. The GUARDIANS can only be vanquished by capturing their spirits, which are hidden in rooms in the complex.
Every time you capture a Guardian's Spirit you will be thrown into the DeadZone — if you survive you are awarded a bonus life.
To complete the game you must eliminate all five Guardians then enter the room behind the final Guardian. When you pause the game the PLAYER STATUS screen is displayed. This will tell you many things, including which of Venus' magical items you have found — you possess the ones that light up in yellow.

FRANCAIS

POUR JOUER A CE JEU . . .

La première chose à faire est d'explorer le labyrinthe et de trouver les quatre dons magiques que Vénus a dissimulés pour vous; ceux-ci vous doteront de pouvoirs surnaturels. Cherchez les Bottes magiques (POWER BOOTS) qui vous permettront d'avancer en faisant des bonds . . . le Marteau de Guerre qui revient à son envoyeur (RETURNING WARHAMMER), pour massacrer des myriades de monstres et de goules dans les couloirs . . . un Sac Trans-Dimensionnel (TRANS-DIMENSIONAL BAG) qui annule la masse et la taille d'un objet, vous permettant ainsi de la transporter facilement . . . et un Casque Mystique (MYSTICAL HELMET), qui vous destine à être comblé des présents des Dieux vigilants.

LES TRESORS DES DIEUX

Une fois que vous aurez le Casque Mystique, des dons divins vous seront accordés de temps en temsp, alors que vous parcourerez les couloirs du labyrinthe. Ces dons pourront être: Les clefs Téléport pour utiliser les "téléports" . . . les Souliers Ailéc de Mercure pour courir plus vite (mais seulement de façon momentanée) . . . un Paralyseur pour éliminer les monstres dans les couloirs . . . de l'or pour acheter des objets auz Marchands . . . et des activateurs ESP qui, une fois dans les Orbes ESP (dans certaines pièces), vous guideront vers le prochain Esprit du Gardien – vert signifiant que vous êtes dans la bonne direction; rouge dans la mauvaise direction.

SONT EGALEMENT DANS CE JEU . . .

Les Marchands créatures sans corps et aux oreilles ailées. Avec cotre or, vous pouvez leur acheter des objets (des vies supplémentaires, des paralyseurs, des clefs "téléport", des renseignements) ou jouer à des jeux d'argent avec eux! Foncez à toute allure dans un marchand pour l'activer.

Des Sphères d'Energie – Ce sont des boules floues que vous trouverez dans certaines des pièces – Elles se dirigent sur vous et vous tuent, sauf si vous réussissez à sauter sur elles.

Les Gardiens – Dans les couloirs, l'un des cinq gardiens diaboliques barrera parfois votre passage. On ne peut les vaincre qu'en capturant leur esprit; ces espritos sont cachés dans des pièces du labyrinthe.

Chaque fois que vous capturerez l'Esprit d'un Gardien, vous serez envoyé dans la DEAD ZONE – si vous survivez, on vous accordera une vie supplémentaire.

Pour terminer ce jeu, vous devez éliminer les cinq Gardiens, puis entrer dans la pièce que surveillait le dernier Gardien. Chaque fois que vous arrêtez le jeu, l'écran PLAYER STATUS s'affiche. Ceci vous indiquera beaucoup de choses, dont les objets magiques de Vénus que vous avez trouvés; vous possédez ceux qui s'affichent en jaune.

DEUTSCH

WIE DAS SPIEL ZU SPIELEN IST

Zuerst solten Sie das Labyrinth explorieren und die vier magischen Geschenke finden, die Venus für Sie versteckt hat – diese werden Sie mit überirdischen Kräfen versehen. Halten Sie Ausschau nach den MACHT-STIEFELN (POWER BOOTS), die Sie befähigen zu springen, dem ZURĆKKEHRENDEN KRIEGSHAMMER (RETURNING WARHAMMER), um die unzähligen Ungeheuer und leichenverzehrenden Dämonen in den Korridors zu vernichten, dem TRANS-DIMENSIONALEN BEUTEL (TRANS-DIMENSIONAL BAG), der die Masse und Grösse eines Objekts zu nichte macht, Ihnen jedoch erlaubt, ihn leicht zu tragen und dem MYSTERIÖSEN HELM (MYSTICAL HELMET), der Sie erwählt, mit Geschenken von den zuschauenden Göttern überschüttet zu werden.

DIE SCHÄTZE VON DEN GÖTTERN

Wenn Sie erst einmal den Mysteriösen Helm haben, dann werden Ihnen gelegentlich Geschenke von den Göttern zufallen, während Sie in den Korridors des Labyringth sind. Geschenke könnten sein: TELEPORT SCHLÜSSEL um die Teleports zu benutzen, SCHUHE MIT MERKUR-FLÜGEN, mit denen Sie geschwinder laufen können (nur vorübergehend), ein PARALYSATOR, um Ungeheuer in den Gängen zu zerschmettern, GOLD, mit dem Sie Güter von den Händlern kaufen können und ESP AKTIVATOREN die, wenn man sie zu den ESP HIMMELSKÖRPERN nimmt (in gewissen Zimmern), Sie zu dem nächsten BESCHÜTZER-GEIST führen werden. GRUN bedeutet richtige Richtung, ROT bedeutet falsche Richtung).

IN DIESEM SPIEL WIRKEN AUCH MIT . . .

HÄNDLER – körperlose Kreaturen mit Flügelohren – Sie können Dinge von ihnen mit Threm Gold kaufen (Extra-Leben, Paralysatoren, Teleport Schlüssel, informationen), oder Sie können mit ihnen um Geld spielen. Rennen Sie schnurstracks in den Händler, um ihn zu aktivieren.

ENERGIE SPHÄREN – Flaumige Bälle, die in einigen Zimmern zu finden sind – sie dringen ein und töten Sie, wenn Sie nicht auf sie springen können.

BESCHÜTZER – in den Korridors wird Ihr Weg machmal durch einen der 5 SCHLECHTEN BESCHÜTZER blockiert sein. Die WÄCHTER können nur überwunden werden, wenn ihr Geist eingefangen wird, der jewweils in den Zimmern des Labyrinth versteckt ist.

Jedesmal, wenn Sie den Geist eines Beschützers einfange, werden Sie in eine TOTE ZONE (DEAD ZONE) geworfen – wenn Sie überleben, bekommen Sie ein Extra-Leben.

Um das Spiel zu beenden, müssen Sie alle 5 BESCHÜTZER eliminieren und dann müssen Sie das Zimmer hinter dem letzten Beschützer betreten. Wenn Sie das Spiel anhalten, kann man den STATUS DES SPIELERS (PLAYER STATUS) auf dem Bildschirm sehen. Dies wird Ihnen viele Dinge verraten, einschliesslich welche der magischen Gegenstände von Venus Sie gefunden haben – Sie besitzen die, die in gelb aufleuchten.

ESPANŌL

PARA PARTICIPAR EN EL JUEGO . . .

Lo primero que debes hacer es explorar el intrincado laberinto y encontrar los cuatro obsequios mágicos que Venus ha escondido para ti – estos te dotarán de poderes sobrenaturales . . . busca las botas poderosas (POWER BOOTS) que te permitirán saltar . . . la mza que vuelve a ti (RETURNING WARHAMMER) para matar a los millares de monstruos y vampiros en los pasadizos y el tamaño de los objetos, penutiéndote que los transported con facilidad . . . y el casco místico (MYSTICAL HELMET) que te destina, a que los vigilantes dioses, derramen sobre ti sus obsequios.

LOS TESOROS DE LOS DIOSES . . .

Una vez tengas el casco místico, los obsequios de los dioses se te serán conferidos, de vez en cuando, mientras estés en los pasajes del intrincado laberinto. Los obsequios pueden ser: llaves telespaciales para usarlas en las plataformas espaciales . . . zapatos con alas de Mecurio para correr con mayor rapidez (sólo temporalmente) . . . un paralizador para eliminar los monstruos en los pasajes para comprar lo que desees a los mercaderes . . . y activadores de percepción extrasensorial que, cuando seas llevado a esferas de percepción extrasensorial (en ciertas espacios) te guiarán hacia el siguiente espíritu guardián – verde significa dirección correcta; – rojo, dirección equivocada.

TOMANDO PARTE TAMBIEN EN ESTE JUEGO

Los mercaderes criaturas incorpóreas con orejas en forma de alas – puedes comprarles todo lo que desees (vidas extra, paralizadores, llaves telespaciales, inmformación) o puedes jugarte tu oro con ellos. Corre directamente a un mercader para activarle.

Esferas de energía Bolas borrosas que se encdentran en algunos espaciso – te localizan y te matan, a menos que puedas saltar sobre ellas.

Los guardianes – En los pasajes serás a veces bloqueado por uno de los cinco guardianes malignos. Los guardianes sólo pueden ser derrotados si capturas sus espíritus, que están escondidos en espacios del intrincado laberinto.

Cada vez que captures el espíritu de un guardián serás arrojado en una zona muerta (DEAD ZONE) – si sobrevives se te dará la prima de una vida.

Para terminar el juego debes eliminar a los cinco guardianes y entrar en el espaciao que hay detrás de último guardián.

Cada vez que pares el juego la posición relativa del jugador (PLAYER STATUS) aparecerá en la pantalla. Esta te dará mucha información, incluyendo los artículos mágicos de Venus que has encontrado – los que reluzcan en amarillo, son los que posees.

CONTROLS

Q = North, A = South, @ = West, [= East
SPACE = PICK UP/DROP
RETURN or ENTER = JUMP/FIRE
P= Pause/Status (Press P then ESC to Quit)



This program was brought to you by . . .

Paul Machacek	*Coding*
Bernie Drummond	*Graphics*
Guy Stevens	*Music/FX*
David Darling/Mark Baldock	*Product Management*
Liz Darling	*Cover Illustration*
Mike Clark	*Package Production*

Made in England
Published by CodeMasters Software Co. Ltd.
PO Box 6, Leamington Spa, England. CV33 0SH